



KINECT™



UBISOFT®

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

300041736

ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita www.xbox.com/support o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

Para obtener información adicional sobre seguridad, consulta la contraportada interior.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

Jugar con KINECT de manera segura

Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas. Jugar con KINECT puede implicar tener que moverse mucho.

Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

Antes de jugar: Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpearte o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

Durante el juego: Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas a caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevas el calzado adecuado (no llesves tacones, chanclas, etc.) o descálzate, si procede.

Antes de permitir a los niños jugar con KINECT: Analiza cómo puede utilizar cada niño KINECT y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen KINECT sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan KINECT de forma segura** y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.

Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor: Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor KINECT; coloca el monitor o televisor y el sensor KINECT lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

No hagas un ejercicio excesivo. Jugar con KINECT puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar KINECT en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumatológico; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya KINECT. No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

Deja de jugar y descansa si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR, y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía para juego sano en www.xbox.com.

ÍNDICE

Conexión con Xbox LIVE	3
Cómo obtener ayuda con KINECT	3
Puesta en marcha	4
El juego	4
Selección de canciones	10
Just Sweat	12
Just Create	13
Online	15
Servicio técnico	16
Condiciones de la Garantía	17
Jugar con KINECT de manera segura	21

CONTROLES DEL JUEGO

MANDO DE XBOX 360®

EN MODO KINECT

- **X** – Lanzar el Configurador de Kinect
- **Y** – Lanzar el menú de juego de Ubisoft
- **Cualquier botón** – Activar el modo Mando



EN EL MODO MANDO

- **A** – Confirmar selección
- **B** – Volver al menú anterior o cancelar
- **X** – Lanzar el Configurador de Kinect
- **Y** – Lanzar el menú de juego de Ubisoft
- **Botón BACK** – Activa el modo Kinect



Xbox LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360®. Sólo tienes que conectar la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y podrás unirte de forma gratuita. Podrás obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado); además, con KINECT, podrás controlar las películas en alta definición con el movimiento de tu mano. Actualiza a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y disfrutar de muchas más opciones. Xbox LIVE es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita www.xbox.com/live para obtener más información.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

Cómo obtener ayuda con KINECT

Más información en Xbox.com

Para obtener más información sobre KINECT, incluyendo tutoriales, visita www.xbox.com/support.

PUESTA EN MARCHA

¡Bienvenido a Just Dance®3 en Kinect! Invita a tus amigos, diviértete y baila usando la coreografía del entrenador o graba tu propia coreografía para usarla después y jugar con tus amigos. Hay 49 canciones para elegir, y nuevos modos de juego para hacer partidas emocionantes.

EL JUEGO

El objetivo del juego es bailar siguiendo el ritmo de la música e imitando con la mayor fidelidad posible lo que hace el bailarín en pantalla. Los movimientos de tu cuerpo serán capturados por el sensor de Kinect y comparados con los del entrenador, para evaluar con precisión tu actuación. La cantidad de energía que pones en el baile también será detectada y afectará a tu puntuación, así que ¡tienes que darlo todo en la pista!

Y en exclusiva para Kinect, Just Create te permite grabar tu propia coreografía para luego bailarla con tus amigos y compartirla online.

MECÁNICA BÁSICA

- Asegúrate de que tienes suficiente espacio para bailar.
- Ten en cuenta las cosas que hay a tu alrededor, para evitar golpear objetos cuando bailas.
- Sigue al entrenador en pantalla como si fuera tu reflejo en un espejo.



- Imita los movimientos del bailarín de la forma más exacta posible.
- Sigue al bailarín, sigue el ritmo y ¡desmelénate!
- Cuando hayas avanzado un poquito y te hayas aprendido la coreografía, los pictogramas te ayudarán a anticiparte a los movimientos.

MOVERSE POR LOS MENÚS

Primero, pone frente al sensor de Kinect. El jugador que esté más cerca del sensor de Kinect es quien controla el menú. Para navegar por los menús, extiende el brazo hacia un lado del cuerpo. Verás que estás controlando el menú cuando los objetos se iluminen. Para dejar de controlar el menú simplemente vuelve a bajar el brazo.



MANO DERECHA

Con la mano derecha controlas cualquier menú que esté a la derecha de la pantalla.



MANO IZQUIERDA

Tu mano izquierda controla la barra de deslizamiento posterior que está a la izquierda de la pantalla.



CONFIRMAR SELECCIÓN

Para confirmar una selección, mueve la mano suavemente desde el lateral hacia el frente de tu cuerpo. Verás que la barra se mueve en la pantalla al moverse tu mano. Debe ser un movimiento natural, como un azote.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

MOVIMIENTOS DE BAILE

El sistema valora cada movimiento en función del ritmo, la calidad de la ejecución... La bola de puntuación indica si eres bueno o no:



Tendrás que esforzarte más.



Aún te falta, pero vas por buen camino.

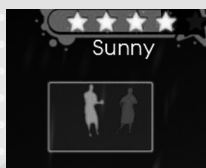


Un buen movimiento, solo tienes que sincronizarte mejor con el bailarín.



¡Asombroso! Sigue así, el estilo es estupendo.

Nota: Si no sabes qué bola de puntuación te corresponde, comprueba el color de tu silueta que aparece en la esquina de la pantalla. Es del mismo color que tu bola de puntuación.



MODOS DE DIFICULTAD

En Just Dance®3 puedes elegir entre dos modos de dificultad.



NORMAL

Tus brazos, torso y piernas son registrados por el sensor de Kinect. Si el bailarín gira, tú gira. Si el bailarín salta, tú salta.

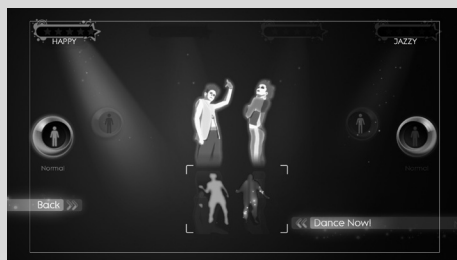


FÁCIL

Solo se registran los movimientos de tus brazos y tu torso. Aunque el bailarín gire o salte en pantalla, tú no tienes que hacerlo.

Cambiar el nivel de dificultad

Para cambiar el nivel de dificultad, sube el brazo mientras estás en la sala de espera del juego. Recuerda que cada jugador puede tener su propio nivel de dificultad.



¡ESTO ESTÁ QUE ARDE!

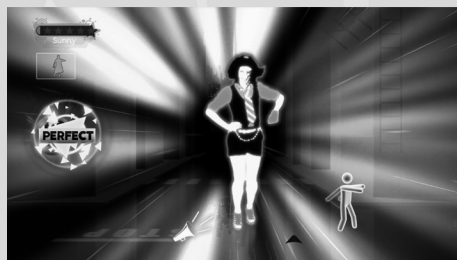


Si consigues varios movimientos con calificación Good o Perfect seguidos, se produce una situación muy especial: cuando “la cosa está que arde”, cada movimiento que realices te dará más puntos de lo normal. Puedes ver un efecto especial de fuego en tu bola de puntuación.



PASOS DE ORO

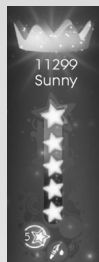
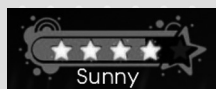
Algunos movimientos son más que movimientos, son pasos dorados. Los reconocerás por el pictograma dorado y los efectos especiales que habrá alrededor del bailarín. Hacer un paso dorado de forma correcta te da un montón de puntos,



ESTRELLAS

Las estrellas indican de forma general cómo lo estás haciendo en una canción. Mientras juegas, el medidor que hay sobre tu nombre te muestra cuántas estrellas tienes.

En la pantalla de fin del juego verás el número total de estrellas acumuladas en varias partidas. Así puedes saber qué jugador está en el primer puesto.



ESTILO

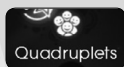
El comentario sobre el estilo que hay en la pantalla de puntuación resume cómo ha ido el juego:



Dos jugadores han bailado en sincronía.



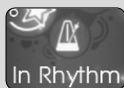
Tres jugadores han bailado en sincronía.



Cuatro jugadores han bailado en sincronía.



Has sido quien más energía ha puesto en sus movimientos.



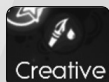
Eres quien mejor sentido del ritmo tiene.



Has sido quien menos energía ha puesto. Tienes que esforzarte más.



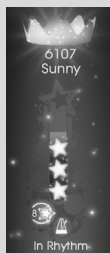
Has bailado bien, pero no lo has dado todo.



Tienes tu propio estilo.



Eres quien más se ha movido.



BARRA DE MOJO

Es tu barra de experiencia: cuantas más estrellas ganes, más se rellenará. Cuando se llena, pasas al siguiente nivel. Cada nuevo nivel supone una coreografía especial más, o un nuevo modo de juego. El número de jugadores y la cantidad de estrellas conseguidas afectan a la barra de mojo: cuanto mayor sean ambos, más mojo ganas. ¡Es una buena razón para invitar a todos tus amigos a bailar!



¡A GRITAR!

Cuando veas el icono de grito al lado de las letras, ¡canta muy alto! Así ganarás un bonus de mojo si haces un buen grito en una canción.

LOGROS

Cuando cumplas determinadas condiciones recibirás un logro como recompensa. Intenta desbloquearlos todos.

SELECCIÓN DE CANCIONES

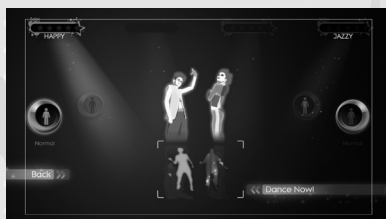
En Just Dance®3 hay diferentes modos de juego, distintas listas de canciones y distintos tipos de coreografías, todo ello accesible desde la pantalla de selección de canciones. El contenido se organiza en tres menús: Canciones, Especiales y Listas de reproducción.

MENÚ DE CANCIONES

Todas las canciones del juego están en la pestaña canciones.

DÚOS

En el modo dúo los jugadores pueden bailar de forma complementaria. Elige a qué entrenador quieres seguir, colocándote frente al personaje en pantalla cuando estés en la sala de espera del juego.



GRUPO DE BAILE

En el modo Dance Crew podéis jugar hasta 4 jugadores, cada uno siguiendo a su propio bailarín. Igual que en el modo Dúo, cada jugador puede elegir qué bailarín prefiere, cuando estés en la sala de espera del juego.



VERSIONES COMPLETAS Y CORTAS

En el menú de extras puedes elegir si reproducir las canciones enteras (por defecto está configurado así) o si jugar con la versión corta de las canciones, que dura un minuto y medio, más o menos.

MENÚ DE ESPECIALES

Al jugar, puedes desbloquear regalos especiales, como nuevas coreografías o modos de juego adicionales. Cuanto más juegues, más mojo recibirás y más regalos especiales conseguirás.

SIMÓN DICE

Mientras bailes, realiza las acciones que aparezcan en tu bola de puntuación.



No te muevas o perderás puntos.



Da una vuelta completa abriendo los brazos. Si lo haces bien, ganarás bonus.



Salta de forma repetida para ganar bonus en cada salto.



Baila de forma frenética y gana bonus.

Nota: Las canciones se eligen al azar.

BAILES EN MASA CON DANCE MASH-UP

Bailarines de otras canciones del juego aparecen de pronto para crear una nueva coreografía masiva. Fíjate bien, porque puede que veas incluso a bailarines que vienen de otros juegos de Just Dance®.

POPURRÍ

Baila una selección de los mejores fragmentos de varias canciones.

MENÚ DE LISTAS DE REPRODUCCIÓN

Las listas de reproducción te permiten bailar un montón de canciones seguidas sin interrupción. Elige la que quieras y... ¡prepárate!

Si quieres saltarte la canción actual, abre el menú de pausa y elige la opción para reproducir la canción siguiente.

MEZCLA LOCA

Si eliges el modo mezcla loca (Non-Stop Shuffle) en la pantalla de selección de canciones, todas las canciones se reproducen sin interrupción.

MEZCLA A TODA VELOCIDAD

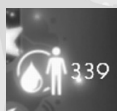
La opción Speed Shuffle funciona igual que la de mezcla loca, pero con las versiones cortas de cada canción.

JUST SWEAT

Si lo que quieres es hacer ejercicio y sudar bailando, estás en el sitio adecuado.

PARTIDA LIBRE

Hasta cuatro jugadores pueden jugar juntos. Simplemente elige una canción o una lista de canciones y sudad juntos.



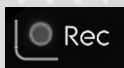
PUNTOS SWEAT

Mientras está activa la sesión Sweat, tus puntos Sweat Points aparecen en tiempo real junto a tu nombre. Cuando la canción haya terminado, aparecen los Sweat Points conseguidos en esa canción, así como los puntos totales acumulados en todas las canciones por ti y tus amigos mientras la partida libre estaba activa.

Sin embargo, los puntos no se guardan cuando abandonas la sesión.

JUST CREATE

Puedes crear y guardar tu propia coreografía de cualquier canción de las listas de estilo libre y del modo enséñame, y luego jugar con tus amigos usando esas coreografías como si fuera una canción normal. También puedes compartirlas online y participar en concursos.



ENSÉÑAME

Baila con el entrenador en pantalla, pero no necesariamente imitando sus movimientos. Puedes bailar con tu propio estilo. Usa al entrenador simplemente como inspiración, y diviértete.

¡A DESPEINARSE!

¡Sigue, crea y juega, todo en la misma canción! En este modo de demostración, primero sigues al bailarín en pantalla, luego tú y tus amigos podéis ser creativos y guardar tus propios movimientos libres. Después, verás una reproducción de esos movimientos y tendrás que bailarlos para que el juego te puntúe.

ESTILO LIBRE

Crea tu propia coreografía desde cero. No tienes ayuda de los entrenadores, así que deja volar tu imaginación.

CREAR VERSIONES CORTAS O COMPLETAS

En el menú de extras, puedes elegir crear tu propia coreografía de las versiones cortas (la opción por defecto) o la versión larga, igual que en el modo Just Dance.

VERSIÓN RESUMIDA DE TU COREOGRAFÍA

Cuando hayas completado la creación de tu propia coreografía en Enséñame o Estilo libre, puedes hacer una versión previa de tu creación y ver lo divertido que será jugar con ella.

GUARDAR TU CREACIÓN

Si te gusta tu coreografía puedes guardarla y jugar con ella siempre que quieras. Todas las coreografías que grabes aparecerán en el menú de la galería.

EDITAR TÍTULO

Cuando guardes tu coreografía podrás darle un nombre. Asegúrate de que te gusta el nombre, porque no podrás cambiarlo después de guardarlo.

FOTO DE CUBIERTA

Al principio de la canción el juego te hará una foto para usar como portada de tu coreografía. Puedes hacer la foto tantas veces como quieras, pero cuando la hayas guardado, ya no podrás cambiarla.



MENÚ DE LA GALERÍA

Todas tus coreografías se guardan en el menú de la galería. Aquí gestionas las coreografías que has creado y descargas otras nuevas. Elige la que quieras y baila con ella, como en el modo Just Dance.

COMPARTIR

Si estás conectado a Internet puedes compartir tu coreografía con la comunidad Just Dance® y participar en concursos. Solo tienes que elegir tu propia coreografía y elegir la opción Compartir.

Nota: Necesitas una cuenta Uplay para compartir tus creaciones.

BORRAR

Para borrar una coreografía elige la canción que quieras borrar y elige la opción Borrar.

ONLINE

Just Dance®3 está conectado así que... ¡entra a formar parte de nuestra comunidad!

TIENDA

Usa la tienda del juego para descargar nuevas canciones. Puedes acceder a la tienda Just Dance® desde el menú principal o desde el menú de canciones.

RETOS DE PUNTUACIÓN DE AMIGOS

¿Crees que bailas mejor que tus amigos? Pues demuéstrolo con el Reto de puntuación de amigos, una forma automática de competir con tus amigos de Xbox LIVE. Cuando elijas una canción, la función de Reto de puntuación de amigos te dirá qué amigos tuyos han conseguido más puntuación que tú. Elige la canción y ponla en marcha para aceptar el reto e intentar superarlos.

NOTICIAS

Ponte al día con las noticias, para saber lo que ocurre en los retos de puntuación de amigos, dónde se celebran flashmobs virtuales y qué novedades hay en la tienda.

ÚNETE A LA MODA VIRTUAL

¿Te has preguntado alguna vez cuánta gente está haciendo lo mismo que tú en ese momento? Bien, pues con Just Dance®3 puedes saber cuántas personas han reproducido la misma canción. El medidor flashmob es un indicador de lo que está de moda: muestra el número de veces que se ha bailado esa canción un día determinado. ¡Participa y pon el mundo en movimiento!

PÁGINA WEB

Mantente en contacto con las noticias y los eventos de Just Dance®. ¡Recuerda marcar www.facebook.com/justdancegame como uno de tus favoritos!

UPLAY

Entra en Uplay para obtener contenido y recompensas exclusivas de Ubisoft. Es gratis y solo te lleva un minuto. Con Just Dance®, tu cuenta Uplay te permite subir tus propias coreografías, desbloquear contenido extra y otras muchas cosas.

¡AHORA QUE TIENES TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS, PREPÁRATE PARA DESMELENARTE, SUDAR Y MOVER ESAS CADERAS CON EL JUEGO JUST DANCE®!

SERVICIO TÉCNICO

Si tienes problemas con algún juego de Ubisoft, ponte en contacto con nuestro centro de soluciones en línea las 24 horas del día en **<http://soporte.ubisoft.es>**. Podrás contactar con nuestro equipo del servicio técnico en el número **902.117.803** (tarifa nacional) de 12:00 a 20:00, de lunes a viernes (excepto los fines de semana y los días festivos).

Juego defectuoso:

Si crees que tu juego está defectuoso, ponte en contacto con nuestro servicio técnico antes de devolverlo al vendedor.

Juego dañado:

Si tu juego está dañado en el momento de la compra, devuélvelo al vendedor con un recibo de compra válido y recibirás información sobre su reemplazo.

Si tu recibo de compra ha expirado y aún te encuentras en los 90 días de garantía del juego, ponte en contacto con el servicio técnico de Ubisoft para verificar la información.

Ten en cuenta que el servicio técnico de Ubisoft no ofrece información sobre guías y trucos. Podrás encontrar dicha información en Internet de manera gratuita.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA:

El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.

UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.

En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.

En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.

El comprador reconoce expresamente:

Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.

Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.

UBISOFT, S.A. no será responsable:

Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.

Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.

Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.

Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.

Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.

Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.

UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.

